

# 2026학년도 상반기 아이디어 번쩍! 실천 반짝! 안내문

## < 학습역량강화 프로그램 3대 영역 >

□ (도전)기초학력 증진 □ (성취)자기주도학습역량 향상 ■ (나눔)미래실천역량 강화 □ 기타

### □ 개요

#### 1. 목적 및 필요성

- 가. 디자인씽킹(Design Thinking) 기반 문제 해결 과정을 통해 학생들이 실생활 속 문제를 주도적으로 발견하고 창의적인 아이디어를 도출하며, 이를 실행 가능한 해결방안으로 발전시키는 경험을 제공
- 나. 문제 정의, 아이디어 발산, 프로토타입 제작 및 발표 과정까지 전 과정을 경험함으로써 창의적 사고력, 협업 능력 및 실행 역량을 강화하는 것을 목표

#### 2. 프로그램 세부 내용 (※ 세부 일정은 추후 변경될 수 있음)

- 가. 운영 내용: 2박 3일간의 ‘집중 캠프형 워크숍’ 환경을 제공하여, 창의적 아이디어 도출 및 경진대회까지 도전하는 디자인씽킹 교육
- 나. 운영 기간 및 장소: 2026. 7. 1.(수) ~ 7. 3.(금), 창의열람실 및 국제관

일자	시간	주요내용
1일차 7/1(수)	13:00 ~ 18:00	▪ 팀 아이스브레이킹, 팀 빌딩 활동 ▪ 디자인씽킹의 이해와 사례, 프로젝트 실습
	18:00 ~ 19:00	▪ 석식
	19:00 ~ 21:00	▪ 내가 경험한 울산 분석, 이슈 정리 문제 구조화
	21:00 ~	▪ 숙박 (교내 기숙사)
2일차 7/1(금)	9:00 ~ 10:00	▪ 조식
	10:00 ~ 12:00	▪ 디자인씽킹 문제 정의단계(핵심 문제 도출) ▪ 아이디어 기획 및 컨셉 정리
	12:00 ~ 13:00	▪ 중식
	13:00 ~ 18:00	▪ 아이디어 팀별 자유 회의 및 컨설팅 ▪ 프로토타입 제작(서비스 구조, 콘셉트 시각화, 스토리보드 제작)
	18:00 ~ 19:00	▪ 석식
	19:00 ~ 21:00	▪ 프로토타입 팀별 자유 회의 및 컨설팅 ▪ 발표 구조 설계, 자료 준비
	21:00 ~	▪ 숙박 (교내 기숙사)
3일차 7/3(금)	9:00 ~ 10:00	▪ 조식
	10:00 ~ 12:00	▪ 테스트 및 피드백 수집, 경진대회 준비

일자	시간	주요내용
3일차 7/3(금)	12:00 ~ 13:00	▪ 중식
	13:00 ~ 15:00	▪ 디자인씽킹 경진대회
	15:00 ~ 16:00	▪ 시상식 및 폐회식

※ 학사일정과 참여 인원을 고려하여 일정과 장소는 유동적으로 운영

라. 최종 시상 내역

시상명	시상인원	시상금액	비고
창의상	1팀	1,000,000원	※ 신청 인원내 따라 시상 인원 및 금액은 조정될 수 있음
해결상	2팀	700,000원	
공감상	3팀	500,000원	

### 3. 시행 공고 및 참가자 모집

- 가. 신청 기간: 2026. 5. 26.(화) ~ 6. 23.(화)
- 나. 참가 대상: 울산대학교 재학생 및 휴학생
- 다. 참가 단위: 개인
- 라. 참가 인원: 100명 이내
- 마. 신청 방법: 비교과통합관리시스템(U-STEP)에서 신청
- 바. 심사 방법별 세부 기준

항목	심사내용	배점(%)
공감 및 문제정의	사용자에 대한 공감과 관찰이 충실했는가? 문제를 명확하고 의미 있게 정의했는가?	20
아이디어 창의성	다양한 아이디어가 제안되었는가? 기존의 틀을 넘어서는 창의적 접근이 있었는가?	20
프로토타입 실행력	문제 해결을 위한 시제품이 구체적이고 실현 가능했는가? 아이디어가 실제로 구현되었는가?	20
팀워크 및 참여도	구성원 간의 협업이 잘 이루어졌는가? 전원이 적극적으로 참여했는가?	20
발표 및 전달력	문제, 과정, 결과를 논리적이고 설득력 있게 전달했는가? 스토리텔링, 시각자료 활용이 효과적이었는가?	20
계		100

사. 비고: 숙박은 희망자에 한해 지원하며, 경진대회는 참가 인원이 30명을 초과할 경우 희망자 중심으로 운영함

### 4. 참가자 혜택

- 가. 수상자에게 교수학습개발센터장 명의 상장 수여
- 나. 참가자 전원에게 마일리지 점수 부여